

SKRIPSI



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERMAIN DRAMA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DI SDN 3 MARGOYOSO JEPARA**

**Oleh
NARISA ILMI
NIM 201033142**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2014



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERMAIN DRAMA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DI SDN 3 MARGOYOSO JEPARA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
Narisa Ilmi
NIM 201033142**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Dunia ini adalah panggung sandirawa. Entah kita tetap menjadi peran antagonis maupun protagonis, sandiwara ini tetap akan dimintai pertanggungjawaban di hari kiamat”.

(Narisa Ilmi)

PERSEMBAHAN

Seraya mengucapkan syukur kepada Allah SWT, skripsi ini peneliti persembahkan kepada berikut.

1. Orang tua tercintaku yaitu Bapak Ahmadi (Alm) dan Ibu Nurul Ida yang senantiasa memberikan kasih sayang, motivasi, dan dukungan baik moral maupun spiritual.
2. Kedua adik tersayangku yaitu Fajrina Fadhila dan Muhammad Faqih yang senantiasa memberikan kasih sayang dan keceriaan.
3. Teman-teman kelas C PGSD yang selalu memberi motivasi dan semangat.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Narisa Ilmi (NIM. 201033142) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 15 September 2014

Pembimbing I



Dr. Murtono, M.Pd.
NIP 19661207 199203 1 003

Kudus, 24 September 2014

Pembimbing II



Nur Fairie, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0604038702

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,




Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd.
NIP 19621219 198703 1 015

HALAMAN PENGESAHAN

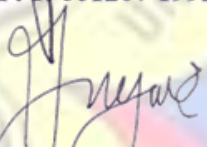
Skripsi oleh Narisa Ilmi (NIM.2010-33-142) ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 8 November 2014 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 8 November 2014


Dewan Penguji


Dr. Murtono, M.Pd.
NIP. 19661207 199203 1 003

Ketua


Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0619097803

Anggota


Mila Roysa, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0604038702

Anggota


Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0617088403

Anggota

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,


Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd.
NIP. 19621219 198703 1 001



PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik hidayah, dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Bermain Drama melalui Model Pembelajaran *Role Playing* di SDN 3 Margoyoso Jepara”. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muria Kudus.

Skripsi ini dapat terselesaikan karena banyak bantuan, dorongan, masukan, dan bimbingan. Oleh karena itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, MP.d, selaku Dekan FKIP yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menjalani pendidikan bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Dr. Murtono, M.Pd, selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus sekaligus selaku dosen pembimbing I yang memberikan banyak informasi mengenai penulisan skripsi dan membimbing serta mengarahkan peneliti dalam penyusunan penulisan skripsi ini.
3. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pembimbing II yang dengan sabar membimbing, memberikan arahan, dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan pembuatan skripsi ini.

4. Seluruh dosen dan Staf Program Studi S1 PGSD FKIP UMK yang senantiasa membimbing, melayani, dan memberikan bekal pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
5. Muhsinin, S.Pd.SD. selaku kepala SD Negeri 3 Margoyoso atas kesempatan dan izin yang diberikan dalam melaksanakan penelitian.
6. Tutik.W, S.Pd. selaku wali kelas V SD Negeri 3 Margoyoso yang selalu memberikan waktu dan membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
7. Siswa kelas V di SD Negeri 3 Margoyoso kecamatan Kalinyamatan kabupaten Jepara tahun pelajaran 2013/2014 yang telah berpartisipasi selama penelitian berlangsung.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti dan bagi para pembaca umumnya serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Kudus, 8 November 2014

Peneliti



Narisa Ilmi

ABSTRACT

Ilmi, Narisa. 2014. *The Dramatic Upgrades Playing Role Playing through Learning Model*. Skripsi. Education of Elementary School Teacher Department, Faculty of Education, Muria Kudus University. Advisor: (i) Dr. Murtono, M.Pd., (ii) Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Play Drama, Role Playing

Student's skills in playing the drama is still low. Results of interviews between researcher Elementary School V grade teacher 3 Margoyoso obtain information that student's ability to play the drama is still low. The cause of the low ability students role-play the Indonesian students did not master well. The problem of this study is whether the application of learning models Role Playing can enhance students 'learning activities, teacher's skills in managing learning, and the ability to play drama Elementary School V grade students 3 Margoyoso? The purpose of this research is the application of Role Playing learning model can increase the activity of students, teacher's skills in managing learning, and the ability to play drama Elementary School V grade students 3 Margoyoso districts Kalinyamatan Jepara district.

The ability to play drama is a person's ability to play drama with the advanced skills of speech, which is assessed from five aspects such as the suitability of the content of the dialogue with the drama, clarity of pronunciation, intonation accuracy, expression, and appreciation. Role Playing learning model is a model of learning that provides opportunities for students to engage in activities such roles contained society through the student's own imagination. Hypothesis proposed action is the implementation of Role Playing learning model can increase the activity of students, teachers' skills in managing learning, and skills of play darma on class V students of SD Negeri 3 Margoyoso districts Kalinyamatan Jepara district.

The research was designed to be a PTK was conducted in the Elementary School 3 Margoyoso with research subjects, namely 36 V grade students and teachers, which lasted for two cycles, each cycle consisted of two meetings. The variable in this study is Role Playing and learning model the dependent variable is the ability to play drama. Data collection techniques used by researchers are engineering tests, performance tests and the written test, the technique also nontes observation, interview, and documentation. Researchers obtained data by conducting quantitative and qualitative analysis.

The results showed that the learning model Role Playing can enhance the activity of student learning, teachers' skills in managing learning, and the ability to play drama students. It can be seen from the fulfillment of the following indicators of success. (1) Student learning activities in the first cycle to the second cycle increased from 69% with a qualifying percentage of "high" to 87% with the qualification "very high", (2) Improvement of teachers' skills in managing

learning in the first cycle to the second cycle of the percentage increase 76% with a qualifying "high" to 89% with the qualification "very high", (3) Ability to play the drama students also increased in the first cycle to obtain an average value of 74 and an increase in cycle II to 83 students in the classical mastery learning also an increase in the first cycle mastery learning students by 72% for students who completed 26 of 36 students and the second cycle increased to 97% for students who completed 35 of 36 students.

The conclusions in this study is the application of Role Playing learning model can improve the ability to play drama in the V grade students of SD Negeri 3 Margoyoso academic year 2013/2014 Advice to students that students should be more active in learning both subjects in Indonesian and other subjects, does not need to be shy and hesitant in answering questions from the teacher and at the time of responding, as well as having the nature of intergroup cooperation. Advice to teachers that teachers should use more varied learning model, facilitating, and to be a motivator in learning. Advice to schools that schools should equip facilities and infrastructure to support learning activities, as well as provide the opportunity for all teachers to participate in various activities that can enhance the creativity of teachers.



ABSTRAK

Ilmi, Narisa. 2014. *Peningkatan Kemampuan Bermain Drama melalui Model Pembelajaran Role Playing*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Dr. Murtono, M.Pd., (ii) Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd.

Kata-kata kunci: Bermain Drama, *Role Playing*

Kemampuan siswa dalam bermain drama masih rendah. Hasil wawancara antara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 3 Margoyoso diperoleh informasi bahwa kemampuan siswa dalam bermain drama masih rendah. Penyebab rendahnya kemampuan bermain drama adalah siswa kurang menguasai bahasa Indonesia dengan baik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, dan kemampuan bermain drama siswa kelas V SD Negeri 3 Margoyoso? Tujuan penelitian ini adalah aktivitas siswa, keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, dan kemampuan bermain drama siswa kelas V SD Negeri 3 Margoyoso kecamatan Kalinyamatan kabupaten Jepara dapat meningkat dengan diterapkannya model *Role Palying*.

Kemampuan bermain drama adalah suatu kemampuan seseorang untuk bermain drama dengan mengedepankan keterampilan berbicaranya, yang dinilai dari lima aspek yaitu kesesuaian dialog dengan isi drama, kejelasan lafal, ketepatan intonasi, ekspresi, dan penghayatan. Model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan peran seperti yang terdapat kehidupan bermasyarakat melalui imajinasi siswa itu sendiri. Hipotesis tindakan yang diajukan adalah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, dan kemampuan bermain dama pada siswa kelas V SD Negeri 3 Margoyoso kecamatan Kalinyamatan kabupaten Jepara.

Penelitian ini didesain dalam bentuk PTK yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Margoyoso dengan subjek penelitian 36 siswa dan guru kelas V yang berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Playing* dan variabel terikatnya adalah kemampuan bermain drama. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah teknik tes, yaitu tes unjuk kerja dan tes tertulis, juga teknik nontes yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti memperoleh data dengan melakukan analisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, dan kemampuan bermain drama siswa. Hal ini dapat dilihat dari terpenuhinya indikator keberhasilan sebagai berikut. (1) Aktivitas belajar siswa pada siklus I ke siklus II meningkat dari persentase 69% dengan kualifikasi

“tinggi” menjadi 87% dengan kualifikasi “sangat tinggi”, (2) Peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I ke siklus II meningkat dari persentase 76% dengan kualifikasi “tinggi” menjadi 89% dengan kualifikasi “sangat tinggi”, (3) Kemampuan bermain drama siswa juga meningkat pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 74 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan pada siklus I ketuntasan belajar siswa sebesar 72% untuk 26 siswa yang tuntas dari 36 siswa dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 97% untuk 35 siswa yang tuntas dari 36 siswa.

Simpulan dalam penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan bermain drama pada siswa kelas V SD Negeri 3 Margoyoso tahun pelajaran 2013/ 2014. Saran kepada siswa yaitu siswa hendaknya lebih aktif dalam pembelajaran baik mata pelajaran bahasa Indonesia maupun pada mata pelajaran lainnya, tidak perlu malu dan ragu dalam menjawab pertanyaan dari guru dan pada saat memberi tanggapan, serta memiliki sifat kerjasama antarkelompok. Saran kepada guru yaitu guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi, menjadi fasilitator, dan motivator dalam pembelajaran. Saran kepada sekolah yaitu sekolah hendaknya melengkapi sarana dan prasarana pendukung kegiatan pembelajaran, serta memberikan kesempatan kepada semua guru untuk mengikuti berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas guru.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxv

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah	1
1.2	Rumusan Masalah	6
1.3	Tujuan Penelitian	6
1.4	Kegunaan Penelitian	7
1.4.1	Kegunaan Teoretis	7
1.4.2	Kegunaan Praktis	7
1.5	Ruang Lingkup Penelitian	9
1.6	Definisi Operasional	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1	Kajian Pustaka	11
2.1.1	Hakikat Hasil Belajar Bahasa Indonesia	11
2.1.2	Hakikat Bermain Drama	17
2.1.2.1	Pengertian Drama	17
2.1.2.2	Unsur-unsur Drama	18

2.1.2.3	Jenis-jenis Drama	23
2.1.3	Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	26
2.1.4	Implementasi Model <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Bermain Drama.....	33
2.2	Hasil Penelitian yang Relevan	35
2.3	Kerangka Berpikir	39
2.4	Hipotesis Tindakan	40
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian	41
3.1.1	Setting Penelitian	41
3.1.2	Karakteristik Subjek Penelitian.....	41
3.2	Variabel Penelitian	42
3.2.1	Variabel Bebas	42
3.2.2	Variabel Terikat	43
3.3	Prosedur Penelitian	43
3.3.1	Rencana Tindakan	45
3.3.2	Pelaksanaan Tindakan	45
3.3.2.1	Siklus I	45
3.3.2.2	Siklus II	48
3.3.3	Observasi.....	50
3.3.4	Refleksi	50
3.4	Teknik Pengumpulan Data	51
3.4.1	Penilaian Unjuk Kerja	51
3.4.2	Tes	52

3.4.3	Observasi.....	52
3.4.4	Wawancara.....	53
3.4.5	Dokumentasi	54
3.5	Instrumen Penelitian	54
3.5.1	Instrumen Unjuk Kerja	54
3.5.2	Instrumen Tes	58
3.5.3	Instrumen Nontes	59
3.6	Validitas dan Reliabilitas	61
3.6.1	Validitas	61
3.6.2	Reliabilitas	64
3.7	Teknik Analisis Data	66
3.7.1	Teknik Kuantitatif	66
3.7.2	Teknik Kualitatif	71
3.8	Indikator Keberhasilan	74
BAB IV HASIL PENELITIAN		
4.1	Deskripsi Kondisi Awal	75
4.2	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I	79
4.2.1	Perencanaan	80
4.2.2	Pelaksanaan	80
4.2.2.1	Siklus I Pertemuan 1	80
4.2.2.2	Siklus I Pertemuan 2	83
4.2.3	Observasi	86
4.2.3.1	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	87

4.2.3.2	Hasil Observasi Keterampilan Guru	91
4.2.3.3	Kemampuan Bermain Drama.....	94
4.2.4	Refleksi	98
4.3	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II	101
4.3.1	Perencanaan	101
4.3.2	Pelaksanaan Tindakan	102
4.3.2.1	Siklus II Pertemuan 1	103
4.3.2.2	Siklus II Pertemuan 2	105
4.3.3	Observasi	108
4.3.3.1	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	108
4.2.3.2	Hasil Observasi Keterampilan Guru	113
4.2.3.3	Kemampuan Bermain Drama.....	116
4.3.4	Refleksi	120
4.4	Progress Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	121
4.5	Uji Hipotesis Tindakan	128
BAB V PEMBAHASAN		
5.1	Aktivitas Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> ...	129
5.1.1	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	132
5.2	Pengelolaan Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	136
5.3	Peningkatan Kemampuan Bermain drama melalui Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	145
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN		
6.1	Simpulan	151

6.2	Saran	153
	Daftar Pustaka	155
	Lampiran	159



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Rambu-rambu Penialian Drama	55
3.2 Kriteria Penilaian Keterampilan Berbicara Bermain Drama	55
3.3 Penilaian Keterampilan Berbicara Bermain Drama dalam %	57
3.4 Validasi Soal Tes	64
3.5 Interval Kriteria Nilai Tes Siswa	67
3.6 Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V	67
3.7 Kriteria Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa dalam %	68
3.8 Kriteria Tingkat Keberhasilan Aktivitas Belajar Siswa dalam %	73
3.9 Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Guru dalam %	73
4.1 Nilai UTS Bahasa Indonesia Kelas V SDN 3 Margoyoso (Prasiklus)	76
4.2 Kualifikasi Nilai UTS (Prasiklus).....	76
4.3 Kategori Nilai UTS Bahasa Indonesia Kelas V Semester Gasal Prasiklus.....	77
4.4 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Bahasa Indonesia Prasiklus.....	78
4.5 Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa secara Individu dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>RolePlaying</i> Siklus I Pertemuan 1	87
4.6 Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa secara Individu dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>RolePlaying</i> Siklus I Pertemuan 2	88
4.7 Rata-rata Setiap Indikator pada Aktivitas Belajar Siswa secara Individu pada Siklus I	90
4.8 Data Hasil Observasi Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I	92

4.9	Nilai Tes Kemampuan Bermain Drama Siklus I	95
4.10	Kualifikasi Nilai Tes Kemampuan Bermain Drama Siklus I	96
4.11	Kategori Nilai Akhir Kemampuan Bermain Drama Siklus I.....	97
4.12	Persentase Ketuntasan Nilai Akhir Kemampuan Bermain Drama Siklus I.....	97
4.13	Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa secara Individu dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan 1....	109
4.14	Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa secara Individu dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan 2....	110
4.15	Rata-rata Setiap Indikator pada Aktivitas Belajar Siswa secara Individu pada Siklus II	112
4.16	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II.....	113
4.17	Nilai Kemampuan Bermain Drama Siklus II	116
4.18	Kualifikasi Nilai Tes Kemampuan Bermain Drama Siklus II.....	118
4.19	Kategori Nilai Akhir Kemampuan Bermain Drama Siklus II	119
4.20	Persentase Ketuntasan Nilai Akhir Kemampuan Bermain Drama Siklus II.....	119
4.21	Perbandingan Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I dan Siklus II	122
4.22	Perbandingan Rata-rata Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I dan Siklus II	123
4.23	Progress Nilai Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	125
4.24	Perolehan Hasil Tes Kemampuan Bermain Drama, Siklus I, dan Siklus II.....	125
4.25	Persentase Ketuntasan Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	39
3.1 Siklus PTK Menurut Kemmis & Taggart	44
4.1 Diagram Batang Nilai UTS Bahasa Indonesia Kelas V Semester Gasal Prasiklus.....	77
4.2 Diagram Lingkaran Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Bahasa Indonesia Prasiklus	78
4.3 Tahap Awal: Apersepsi pada Siklus I Pertemuan 1.....	81
4.4 Tahap Inti: Bermain Drama dan Memberi Tanggapan pada Siklus I Pertemuan 1	82
4.5 Tahap Akhir: Refleksi pada Siklus I Pertemuan 1.....	83
4.6 Tahap Awal: Apersepsi pada Siklus I Pertemuan 2.....	84
4.7 Tahap Inti: Bermain Drama dan Memberi Tanggapan pada Siklus I Pertemuan 2	85
4.8 Tahap Akhir: Mengerjakan Evaluasi dan berbagi pengalaman pada Siklus I Pertemuan 2.....	86
4.9 Diagram Batang Rata-rata Setiap Indikator pada Aktivitas Belajar Siswa secara Individu pada Siklus I	91
4.10 Diagram Batang Hasil Observasi Rata-rata Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I.....	93
4.11 Diagram Batang Kemampuan Bermain Drama Siklus I.....	96
4.12 Diagram Lingkaran Ketuntasan Nilai Kemampuan Bermain Drama Siklus I.....	98
4.13 Tahap Awal: Apersepsi pada Siklus II Pertemuan 1	103
4.14 Tahap Inti: Bermain Drama dan Memberi Tanggapan pada Siklus II Pertemuan 1	104

4.15 Tahap Akhir: Refleksi dan Berbagi Pengalaman pada Siklus II Pertemuan 1	105
4.16 Tahap Awal: Apersepsi pada Siklus II Pertemuan 2	106
4.17 Tahap Inti: Bermain Drama dan Memberi Tanggapan pada Siklus II Pertemuan 2	107
4.18 Tahap Akhir: Evaluasi dan Berbagi Pengalaman pada Siklus II Pertemuan 2	107
4.19 Diagram Batang Rata-rata Setiap Indikator pada Aktivitas Belajar Siswa secara Individu pada Siklus II	113
4.20 Diagram Batang Hasil Observasi Rata-rata Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II	115
4.21 Diagram Batang Kemampuan Bermain Drama Siklus II	118
4.22 Diagram Lingkaran Ketuntasan Klasikal Nilai Kemampuan Bermain Drama Siklus II	120
4.23 Diagram Batang Perbandingan Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	122
4.24 Diagram Batang Perbandingan Persentase Peningkatan Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I dan Siklus II	123
4.25 Diagram Batang Perbandingan Nilai Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	126
4.26 Diagram Batang Perbandingan Ketuntasan Belajar Klasikal Prasiklus, Siklus I, dan Siklus 2	127

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Wawancara Guru dan Siswa Prasiklus	160
2. Nama Siswa	164
3. Hasil Tes Bahasa Indonesia Kelas V Semester Genap (Prasiklus).....	166
4. Analisis Mean, Median, dan Modus Hasil Tes Bahasa Indonesia Kelas V Semester Genap (Prasiklus)	167
5. Daftar Hadir Siswa.....	170
6. Jadwal Penelitian	172
7. Silabus Siklus I Pertemuan 1	173
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan 1	175
9. Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	180
10. Lembar Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 1	181
11. Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	183
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan 2	185
13. Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	190
14. Lembar Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	191
15. Kisi-kisi Evaluasi Sebelum Diujikan Siklus I.....	193
16. Evaluasi Sebelum Diujikan Siklus I	194
17. Kunci Jawaban Evaluasi Sebelum Diujikan Siklus I.....	197
18. Uji Validitas Empiris dan Reliabilitas Siklus I.....	198
19. Kisi-kisi Evaluasi Siklus I.....	204

20. Evaluasi Siklus I	206
21. Kunci Jawaban Evaluasi Siklus I.....	208
22. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	209
23. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan 1.....	211
24. Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	216
25. Lembar Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 1	217
26. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	220
27. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan 2.....	222
28. Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	227
29. Lembar Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 2	228
30. Kisi-kisi Evaluasi Sebelum Diujikan Siklus II	231
31. Evaluasi Sebelum Diujikan Siklus II	232
32. Kunci Jawaban Evaluasi Sebelum Diujikan Siklus II.....	237
33. Uji Validitas Empiris dan Reliabilitas Siklus II.....	238
34. Kisi-kisi Evaluasi Siklus II	244
35. Evaluasi Siklus II	246
36. Kunci Jawaban Evaluasi Siklus II.....	250
37. Rambu-rambu Penilaian Bermain Drama	251
38. Validitas Isi <i>Expert Judgement</i> Instrumen Kemampuan Bermain Drama...	252
39. Pedoman Lembar Observasi Aktivitas Siswa	255
40. Lembar Observasi Aktivitas Siswa	261
41. Pedoman Lembar Observasi Keterampilan Guru	273
42. Lembar Observasi Keterampilan Guru	281
43. Nilai Kemampuan Bermain Drama Siklus I	293

44. Nilai Kemampuan Bermain Drama Siklus II.....	299
45. Hasil Wawancara Guru dan Siswa	305
46. Dokumentasi Siklus I dan II	309
47. Pernyataan Penelitian	319
48. Keterangan Selesai Bimbingan	320
49. Penetapan Pembimbing Skripsi	321
50. Permohonan Ijin Penelitian	322
51. Keterangan Melakukan Penelitian	323
52. Permohonan Ujian Skripsi	324
53. Lembar Konsultasi Penulisan Skripsi	325
54. Riwayat Hidup	331

